

## ЯК ФОРМУВАТИ СТОСУНКИ В КОЛЕКТИВІ

Показниками сприятливого навчально-виховного середовища є: залученість у спільну діяльність; гармонійність усіх суб'єктів педагогічного процесу; довіра і висока вимогливість один до одного; інформованість суб'єктів педагогічного процесу про цілі й стан справ; позитивне ставлення до цілей спільної діяльності; задоволеність приналежністю до колективу; позитивне ставлення до оцінки результатів його діяльності; сприятливий психологічний мікроклімат; демократичний стиль управління; стан емоційного задоволення як результат спільної діяльності; гарна матеріальна база.

*Гра є лише однією зі сторін людської діяльності й пов'язана з нею так само, як і уява з мисленням.*

**Жан ПІАЖЕ**

## ЗГУРТОВАНІСТЬ КОЛЕКТИВУ: ЩО, ЯК І НАВІЩО?

*Умовою створення сприятливого навчального середовища є організація взаємодії суб'єктів педагогічного процесу в умовах сприятливого мікроклімату, що забезпечує взаєморозуміння, довіру, розвиток гармонійних стосунків між усіма суб'єктами педагогічного процесу, тобто вміння погоджувати своє життя з іншими на основі довіри й взаємної відповідальності.*

### Про згуртованість та вектор її спрямованості

Сприятливий мікроклімат забезпечує створення успіху для суб'єктів педагогічного процесу за умови взаємодії, зокрема «учительського успіху», оскільки тільки успішний учитель здатний створити атмосферу успіху вихованцям.

Досягнення цього передбачає: згуртування всіх суб'єктів педагогічного процесу, розвиток у кожного потреб і створення умов для їх задоволення; мотивування; сприяння постійному професійному зростанню тощо.

Мабуть, у кожному колективі (навчальному, виробничому) виникають проблеми, пов'язані з груповою згуртованістю. Розв'язання їх важливе тому, що від рівня розвитку колективу, міри його згуртованості залежить ефективність роботи групи, а також психологічний комфорт кожного її члена. Якщо ми маємо справу з навчальним (шкільним) колективом, то тут важливий іще один аспект його діяльності: не лише згуртованість, а й вектор її спрямованості. Часто клас є згуртованим, але не для реалізації навчальних цілей, а для задоволення найрізноманітніших позаурочних потреб.

Особливо напруженою ситуація стає тоді, коли згуртованість класу спрямована проти когось із його членів. Тому необхідна організація і проведення спеціальних заходів з розвитку групової згуртованості підліткового колективу з позитивним вектором розвитку її спрямованості.



Відомо, що зміна згуртованості відображає специфіку групової динаміки. Згуртованість визначається як міра, в якій члени групи хочуть залишатися в ній, результуюча сил, що утримують індивіда в групі.

### Стадії розвитку шкільного колективу

**На першій стадії розвитку групи згуртованості як такої немає,** члени колективу не знайомі або щойно познайомились один з одним. Відсутність згуртованості виражається в тому, що в групі практично немає міжособистісного спілкування, цілі перед групою ставляться ззовні і так само ззовні контролюється їх виконання, не виникає відчуття «МИ». На цій стадії в шкільному колективі при виникненні якихось труднощів учні звертаються по допомогу не один до одного, а до педагога. Наприклад, якщо учень забув ручку, він повідомляє про це вчителю, педагог просить запасну ручку в когось з однокласників і передає її учневі.

**На наступній стадії в навчальному колективі з'являються підгрупи, зав'язуються неформальні стосунки між окремими учнями.** Як бачимо, на цьому етапі формується згуртованість, але вона не поширюється на групу загалом, а лише на окремі її складові: пари, трійки. Такі підгрупи в шкільному класі часто зумовлені місцем проживання: діти разом добираються у школу й зі школи, обговорюють якісь теми, зав'язуються дружні взаємини. На цій стадії з'являється відчуття «МИ», але це відчуття охоплює лише сформовані пари і трійки.

**На третій стадії в групі актуалізується боротьба за лідерство.** У класі з'являються норми спілкування, члени колективу самостійно долають труднощі, які виникають. Розвиток групи на цьому етапі може бути драматичним, якщо на владу претендує не один, а кілька лідерів. У цьому випадку клас може розколотися на «групи підтримки» лідерів, між ними часто виникають конфлікти. Але навіть якщо лідер один, ще не вся група об'єднується довкола нього. Відчуття «МИ» охоплює не лише найближчих друзів, а й окремі угруповання.

І нарешті, **на четвертій стадії розвитку групи виникає найбільша згуртованість,** яка проявляється у взаємодопомозі, високій привабливості групи для її членів, розвиненій неформальній структурі. Цілі групи визначені школярами, клас виступає як єдине ціле. Учні, кажучи «ми», включають у це поняття весь клас, а не окрему підгрупу.

Групова динаміка розглядається нами як сукупність динамічних процесів, які відбуваються за одиницю часу і знаменують собою рух групи від стадії до стадії.

**Емпіричними індикаторами згуртованості виступають такі характеристики колективу:**

- **розвиненість неформальних стосунків усередині групи:** залученість членів колективу в спілкування, лідерство в групі (визначаються за допомогою соціометрії);
- **ухвалення групових рішень, співпраця в групі,** автономність класу при розв'язанні загальногрупових завдань (діагностується в ході тренінгу під час виконання вправ, спрямованих на взаємодію групи, ухвалення групового рішення);
- **відчуття «ми», цілісність класу, соціально-психологічний клімат у групі** (вимірюється за допомогою семантичного диференціалу й асоціативного питання).

Далі в посібнику ми пропонуємо вам тренінг розвитку згуртованості, розрахований на учнів 7—9-х класів. Чому вибрана саме ця вікова категорія? Як показує досвід, саме в цих класах спостерігаються найбільш конфліктні стосунки між підлітками, «боротьба» за лідерство, намічається певна «криза згуртованості».

Це відповідає віковим особливостям підлітків — у 13—15 років основною потребою і провідним типом діяльності є спілкування з однолітками. Причому група для підлітка — це не лише місце, де є можливість спілкуватися, а й модель поведінки, авторитет. Група задає норми для своїх членів — від стилю в одязі та переваг у музиці до поведінки й особистісних цінностей. Тому важливо, щоб референтною групою для підлітка був клас, а норми в цій групі не мали асоціальної спрямованості.

Як ми вже відзначили, у підлітковому віці стосунки в групі впливають на всі аспекти життя, включно з навчальною діяльністю. Так, групою нормою може стати низька успішність, відсутність ініціативи на уроці, невиконання домашніх завдань. Конфліктні стосунки між однокласниками часто ведуть до страху відповідати біля дошки, заважають засвоєнню матеріалу. Розвиток згуртованості, поліпшення соціально-психологічного клімату, формування позитивних групових норм важливі не лише для розвитку групи, а й для успішної навчальної діяльності.

**У кожного з нас часто постає питання: як зробити спілкування і взаємодію з групою чи класом ефективною, а саме:**

- як створити мотивацію на групову взаємодію;
- що потрібно зробити, аби в групі запанувала довіра;
- як подати інформацію, аби вона успішно засвоїлася;
- як розв'язувати проблемні ситуації, що виникають у групі?



Однозначну відповідь на всі ці питання дати важко, особливо якщо ви початківець. Ми повинні пам'ятати, що окрім гуманістичної спрямованості навчального процесу (щирість, доброта і справедливість), важливо оволодіти активними методами навчання, до яких відноситься і гра, оскільки гра є універсальним видом діяльності.

Саме за допомогою гри можна розв'язувати багато педагогічних та психологічних проблем групи (класу), допомогти її учасникам здолати труднощі й бар'єри, зрозуміти себе, виробити адекватні способи поведінки. Природно, перед кожним майбутнім або справжнім фахівцем постає завдання навчитися грати самому. Ми спробували систематизувати напрацьований досвід багатьох науковців і практиків щодо налагодження групової взаємодії через гру.

## СУТНІСТЬ ТА ТЕХНОЛОГІЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

*Діти можуть вивчити майже все, якщо вони танцюють, пробують, доторкаються, слухають, бачать і відчують те, що мають засвоїти.*

Джоан Х'ЮСТОН

### Гра і групові процеси у грі

Гра — це особлива діяльність, яка визначає фізичний стан і соціальні установки людини на даний момент, відповідає життю групи або груп, членом яких є учень.

Саме в грі ми можемо спостерігати такі процеси:

- змагання, конфлікти, співпраця, акомодация (пристосування до інших);
- асиміляція (уподібнення іншим);
- соціалізація (процес суспільного становлення особистості).

Серед цих процесів найбільш значимою є співпраця (як за місцем у грі, так і за впливом на учня).

Інтеграція групи супроводжується свідомим і несвідомим засвоєнням групових ідеалів та ідей, набуваючи які, учні звикають один до одного, стають органічною частиною групи (класу) і одночасно соціалізуються, оскільки види гри й ідеали визначаються суспільством (формування особистості, корисної суспільству, та групової єдності).

Граючи, нам важливо побачити не лише зовнішні складові ігрової взаємодії, а й глибинні психологічні механізми гри, а також прораховувати, передбачати її доцільність. Коли гравець не замислюється над сенсом і значенням вибраної гри, він не може розраховувати на її результативність.

Перш ніж почати гру, нам необхідно проаналізувати мету такої взаємодії, її сенс і значення, співвіднести все це з конкретними учнями та зовнішніми умовами, в яких ми будемо це робити. Також необхідно вибудувати технологію ігрової взаємодії, що дає нам не лише усвідомлення, цілеспрямованість, послідовність і оперативність наших дій, а й можливість передбачення її результатів.



Саме в грі відбувається самовираження особистості. Тому гра має розглядатися як можливість для учня виразити себе, добитися суспільного схвалення, задоволення від своїх можливостей, звільнитися від внутрішнього напруження. **Те, що гра є переважаючою діяльністю у дітей, пов'язано з тим, що вони перебувають на початковому етапі свого психофізичного розвитку.**

На думку Піаже, гра є формою творчості, але творчості з певною метою. Це своєрідна підготовка до можливих форм поведінки на заданому рівні, що не передбачає їх негайного практичного використання. У грі дитина вчиться орієнтуватися і долати труднощі реального світу. Інтерес до гри як особливого виду діяльності абсолютно виправданий, оскільки вона забезпечує високу ефективність у будь-якій діяльності й водночас сприяє гармонійному розвитку особистості. Ігрова поведінка й ігрова взаємодія допомагають сформувати механізми співпраці з партнером і змагання з противником, використовуються для зняття психологічних стресів, для відпочинку і розрядки, для навчання і виховання.

#### Виділяють наступні форми гри:

- **гра-вправа** формує найбільш складні навички;
- **символічна гра** сприяє формуванню семіотичної функції та процесів заміни реальності знаками і символами, створюючи тим самим основу для художньої діяльності;
- **гра з правилами** передбачає змагання і співпрацю.

У кожній із цих категорій ігор відображається рівень розумового розвитку індивіда.

#### Характеристики гри

**Обмеженість (часова і просторова).** Гра відбувається в певних рамках простору і часу, має свій початок (зав'язку) і кінець (розв'язку) — починається і закінчується в певний момент. З її часовою обмеженістю безпосередньо пов'язана одна якість: будучи одного дня зіграною, гра залишиться в пам'яті учасників і глядачів як певне духовне творіння (цінність), яке може бути повторно зігране в будь-який момент — швидко або через тривалий відрізок часу.

Стосовно просторового обмеження, воно очевидне — будь-яка гра відбувається усередині свого специфічного простору. Усередині цього простору панує свій особливий безумовний порядок, що створюється за допомогою правил. Щонайменше відхилення від установленого порядку вносить безлад у гру, позбавляє її власного характеру, аж до знецінення її процесу і результату. Завдяки правилам вона щоразу поновлюється. Насамперед гра є порядок, обмежений, але досконалий!

**Естетичність.** Гра має схильність бути гарною. Коли гра породжує красу, то її цінність для культури стає очевидною, але не є необхідною або обов'язковою. Разом з тим у площину культури гри можна звести фізичні, інтелектуальні, моральні або духовні цінності. Чим важливіша гра для життєдіяльності індивіда або групи людей, тим повніше вона розчиняється в культурі.

**Добровільність.** Гра — не обов'язок і не закон. За наказом грати не можна, гра добровільна, оскільки є вільною. Водночас цей процес не лише звільняє, а й зв'язує: він зачаровує, приковує і втягує в себе учасників. Грі притаманні ті дві благородні якості, які людина здатна помічати в речах навколишнього світу і сама може виразити: ритм і гармонія.

**Неординарність.** Гра — це завжди незвичність, можливість відійти від реалій, інколи добитися, здавалося б, неможливого, недосяжного (побути деякий час твариною (наприклад, їжачком); неживим предметом (наприклад, книгою); стати на статус вище (скажімо, виступити в ролі короля).

Гра поглинає учня повністю, надаючи йому нові можливості й активізуючи його здібності. Крім того, неординарність гри найхарактернішим чином виявляється в тасмничності, якою вона любить себе оточувати.

**Замученість.** Приймаючи правила гри, людина стає вільною від звичних — прийнятих нею самою і суспільством — умовностей. Гра знімає те жорстке напруження, в якому сучасна людина перебуває у повсякденному житті. Це досягається за рахунок залученості в гру. Лише через залученість в ігрову взаємодію людина набуває можливість отримати розрядку, мобілізуватися, розслабитися тощо.

Включившись у гру, учасник може піддатися своєрідній перевірці своєї фізичної сили, витримки і завзяття, кмітливості й винахідливості, відваги, умінь і майстерності, а водночас перевірці піддадуться і духовні сили та якості гравця: його порядність і чуйність, відповідальність і чесність, практично всі етично прийнятні норми.

**Спільність.** Під час гри виникає відчуття, що учасники перебувають в якомусь винятковому становищі, разом роблять щось важливе, разом відособлюються від інших, виходять за рамки прийнятих норм життя — це відчуття магічним чином зберігає свою силу далеко за межами ігрового часу.

#### Функції гри:

- комунікативна;
- релаксаційна;
- соціалізуюча;



- педагогічна;
- компенсаторна;
- гедоністична тощо.

### Принципи успішної ігрової взаємодії

Результативність ігрової взаємодії, як, утім, і будь-якої взаємодії взагалі, забезпечується сукупністю чотирьох основних принципів. Ці принципи універсальні, їх розуміння дає нам можливість дуже швидко, гнучко і мобільно шукати та знаходити способи розв'язання будь-яких ситуацій.

**Принцип ситуативності ігрової взаємодії** спрацьовує тоді, коли ситуація не збігається з тією, яку ми передбачали. Тоді нам необхідно постаратися узяти контроль над цією ситуацією, управляти нею.

Так, залежно від часу доби ми будемо вибирати різні ігри, скажімо, в ігри, пов'язані зі зняттям психологічних бар'єрів, краще грати ближче до вечора і в підвечір'я, у рухливі ігри, ігри на координацію рухів краще грати зранку.

Ми маємо заздалегідь прораховувати можливі ситуації ігрової взаємодії: кількість учасників, співвідношення хлопчиків (хлопців, чоловіків) і дівчаток (дівчат, жінок), їхній вік, можливі реакції на гру, рівень взаємодії один з одним і багато чого іншого.

Урахування цього принципу на практиці — це вміння в реальній ситуації дуже швидко відреагувати на те, що відбувається, відкоригувати свої дії. Звичайно ж, воно приходить із досвідом, але готуватися до цього необхідно з найперших своїх кроків на шляху організації ігрової взаємодії.



**Принцип варіативної ігрової взаємодії** — це вміння використовувати на практиці будь-яку гру в найрізноманітніших варіантах. Одну й ту саму гру ми можемо використовувати в різних варіантах із різними цілями. Варіативність передбачає, що ми маємо в запасі багато ігор.

**Принцип особистої адаптивності ігрової взаємодії** передбачає право (і навіть зобов'язує) використовувати у грі всі ті «родзинки», позитивні моменти, які є в кожного з нас, які допомагають нам завоювати авторитет групи, такий необхідний для ефективної взаємодії. У кожній взаємодії дуже важливо, аби людина була сама собою, досить щирою і відкритою. Якщо гра нам самим не зрозуміла, не подобається, ми не готові її організувати і провести — завжди можна знайти альтернативу, згідно з принципом варіативності. Адже ігор існує велика кількість, і серед них є ті, які нам до душі, подобаються і легко даються, які ми привласнили відповідно до принципу особистої адаптивності.

**Принцип доцільності ігрової взаємодії.** Гра має нести у собі абсолютно конкретний сенс, який кожен з нас у змозі використовувати, виходячи з поставлених цілей. Гра — це не лише веселе дозвілля, а й конструктивне спілкування, формування команди, особистісний розвиток тощо. Ми граємо з дітьми, підлітками, дорослими не просто так, а з конкретними цілями. Коли кожен наш учинок у рамках ігрової взаємодії продуманий і виважений, то можна бути упевненим у результаті.

Наприклад, якщо група перебуває в стані емоційного збудження, навряд чи слід влаштовувати змагання, оскільки емоції можуть вийти з-під контролю і вилитися в агресію.

**Пам'ятайте і дотримуйтесь цих чотирьох принципів, і тоді ігрова взаємодія буде успішною.**

### Критерії ефективної ігрової взаємодії

Організовуючи гру, ми хочемо, щоб вона пройшла успішно. Як це зробити і як досягти успіху? У цьому нам можуть допомогти певні критерії, за якими можна визначити ефективність гри (таблиця).

Таблиця

Критерії ефективності гри

Критерій	Рекомендації щодо реалізації критерію
Висока емоційність	Від стану організатора гри залежить міра залученості й емоційності її учасників. Завдання ведучого — бути емоційним у процесі гри, постійно підтримувати свої емоції на високому рівні (цим самим емоційно «заражати» групу і сприяти ефективній ігровій взаємодії), відчувати гру, налаштуватися самому й захопитися грою



Критерій	Рекомендації щодо реалізації критерію
Створення відчуття «МИ» (відчуття причетності)	Гра має навчати не бути егоїстом. Гра має об'єднувати. Кожен учасник гри здатний відчувати причетність до того, що відбувається. Події гри стають спільними для групи і для її організаторів, ведучих. У процесі гри ми завжди говоримо «ми», водночас досягаючи не лише на словах ефекту об'єднання учасників групи в процесі гри. Необхідно створити в тренінгу безпечну атмосферу, яка необхідна для того, щоб учасники не боялися проявляти себе, пробувати нове
Зоровий контакт	Учасники і ведучий гри перебувають на одному рівні (лежать, сидять, стоять). Погляд ведучого в процесі гри зустрічається з очима учасників, фіксуючись у середньому на 1–2 секунди. З одного боку, це дає можливість побачити міру залученості учасників у те, що відбувається, з іншого — сприяє встановленню тіснішого контакту з учасниками
Інтрига гри	У кожній грі має бути інтрига. Ми свідомо вводимо в гру елементи таємничості, інтригуємо учасників. (Наприклад, так: «Гра, в яку ми зараз гратимемо, непроста. Вона вимагає від усіх нас повної концентрації уваги. Лише в цьому випадку ми зможемо в неї грати. У цієї гри довга історія. В неї грали ще первісні люди, коли збиралися на полювання...») Це підвищує мотивацію учасників до того, що відбувається. Адже всім стає цікаво, що це за гра, яка дійшла до нас іще з первісних часів
Швидкість мовлення дорівнює швидкості читання	Відповідність швидкості мовлення швидкості читання: нас легко розуміють у тому випадку, якщо темп мовлення звичний для більшості учасників — не дуже швидко і не дуже повільно
Відкрита поза	Відсутність так званих верхнього і нижнього «замків» (верхній — схрещені руки на грудях; нижній — схрещені ноги), що стереотипно часто сприймаються як «закритість» людини. Жива міміка, нескуті жести, що підкріплюють слова (це знімає боязкість, учасники самі приймуть відкриту позу для гри, що сприятиме її ефективності)
Висока мобілізованість. Мобілізація — це своєрідний індикатор спілкування (показник готовності партнерів до взаємодії)	Якщо для визначення міри мобілізації для ігрової взаємодії доцільно представити деяку шкалу, що складається з десяти поділок від 0 до 9, то нульовій мірі мобілізації відповідатиме стан сну, з якого, як відомо, необхідно ще вийти, а 9-й мірі — стан афекту, що супроводжується бурхливою і неконтрольованою поведінкою. Виходячи із цього, висока мобілізація, необ-

Критерій	Рекомендації щодо реалізації критерію
	хідна для ефективної гри, відповідатиме десь 5–6-й мірі, тобто адекватній готовності до дій. Як зрозуміти, в якій мірі мобілізації ви перебуваєте? Оптимальний варіант — спочатку відчуття цю 5–6-ту міру мобілізації. Для цього сядьте на краєчок стільця. Злегка подайте корпус уперед. Зігнувши руки в ліктях, покладіть їх на свої коліна так, щоб ваші кисті могли вільно звисати і ви могли жестикулювати. Випрямте спину. Підніміть голову так, щоб ваш погляд був паралельний рівню підлоги. Вільно пообертайте головою вправо-вліво. Посміхніться. Те відчуття, яке виникло, ті відчуття цієї пози, які ви переживаєте, — це і є характеристика 5–6-ї міри мобілізації
«Легка вага». («Вага» — це індикатор емоційного стану, як вашого, так і тих, із ким ви взаємодієте.)	Як правило, під кінець дня учні втомлюються. Їм нічого не хочеться робити, у них немає яскравих емоцій — це «важка вага». Організовувати гру у стані «важкої ваги» неефективно. Що означає працювати в «легкій вазі»? Це нормальний робочий стан: не дуже емоційний, не дуже ініціативний. Спокійний робочий стан — це «середня вага». Якщо додати до цього стану трохи рухливості й азарту, то учні відчують готовність до дії — це і є «легка вага». «Легка вага», як правило, відповідає саме 5–6-й мірі мобілізації. Існує ще й «найлегша вага», але вона погано контрольована і насторожує учасників
Рівність у стосунках	Це особливий показник — індикатор ставлення до іншої людини або групи людей. Загалом їх можна виділити три: рівень «під», «на рівних» і «над». Рівень «під» («знизу») — це позиція підпорядкування. Вона інколи буває принизлива. Її характеризує погляд знизу, німе благання, жести підпорядкування. Дуже часто ця прибудова свідчить про невпевненість у своїх силах: «Ну я ж по-людськи вас прошу грати, а ви...» Рівень «над» («зверху») свідчить про неповагу, інколи зневагу, демонструє самовпевненість і перевагу. Його характеризують наказові пози і жести, стиснуті губи, різкість слів: «Так, зараз я з вами гратиму...» Обидва варіанти, зрозуміло, не сприяють ефективності гри. Необхідно вибрати «золоту середину» — рівень «на рівних». Він говорить про рівність стосунків, готовність і бажання співпрацювати, взаємну повагу. Цей рівень характеризують гарній настрій, посмішка, відкрита поза, «легка вага» і адекватна мобілізація. Лише в разі вибору рівня «на рівних» ми можемо розраховувати на спільну діяльність, конструктивну і продуктивну роботу



Продовження

Критерій	Рекомендації щодо реалізації критерію
Чіткість інструкції	Інструкція буде зрозуміла учасникам гри в тому випадку, якщо вона не просто логічна, а й чітко побудована, а також чітко і зрозуміло пояснена. Для того, щоб дати чітку інструкцію, спочатку нам самим необхідно зрозуміти умови гри. Потім своїми словами пояснити собі ці умови. І лише після цього можна скласти власне інструкцію, що називається, «особисту», адаптовану під нас
Висока динаміка	Процес будь-якої гри необхідно контролювати, підтримуючи необхідну динаміку. Як правило, для більшості ігор ця динаміка висока. Гра вимагає від усіх учасників постійної залученості, дієвості. Гра — це живий організм, що постійно перебуває в русі. Про це необхідно пам'ятати всім — і початківцям, і досвідченим викладачам та вчителям
Відповідність гри простору	Коли ми йдемо по вулиці, то прагнемо, щоб наші дії відповідали тому, що відбувається довкола. Так, ми обганяємо пішоходів, що йдуть попереду, прагнучи не зачепити їх випадково. Якщо ж ми потрапляємо в людський потік, то рухаємося разом з ним, у тому просторі, який залишився нам доступним. Те ж саме можна сказати і про ігрову взаємодію, про доцільність проведення тих або інших ігор у тому або іншому просторі. Наприклад, немає сенсу грати у хованки в одній кімнаті, у якій ніде сховатися; незручно грати у футбол в коридорі. Ефективна гра відбувається у відповідному для неї просторі
Відповідність слів міміці й жестам	Організуючи гру, слід пам'ятати, що гра — це територія ширості. Все, що ми говоримо, підкріплюючи слова жестами, не повинно викликати в групи підозри. Це не означає, що потрібно обов'язково посміхатися, бути відкритим і тому подібне. Головне — бути щирим. Наші міміка і жести — наші помічники в цьому, а не вороги
Доведення гри до логічного завершення	Ми граємо за правилами гри. Одне з правил гри — постаратися не обривати гру, а довести її до кінця: аби всім учасникам стало зрозуміло, що гра закінчилася. Цим самим ми зберігаємо не лише цілісність гри, а й цілісність вражень від неї. І звичайно ж, не забуваємо у фіналі поставити жирну емоційну крапку
Установка на дію	Установка на дію підвищує мотивацію на гру. Даючи інструкцію до гри, варто частіше використовувати слова «зараз ми», «а тепер», «встаємо» і тому подібні замість «а давайте зараз ми», «є пропозиція встати». У першому випадку установка на дію яскраво виражена, в другому є вибір — робити чи ні

Закінчення

Критерій	Рекомендації щодо реалізації критерію
Оформлення, інструментарій	Багато ігор вимагають заздалегідь продуманого і підготовленого інструментарію, наприклад: м'яч, м'яка іграшка, фломастери, букви алфавіту. Усе має бути під руками, щоб не витрачати часу на пошуки чогось, тим самим вносячи дисбаланс у гру
Відповідність гри місцю, часу, ситуації	Цей критерій передбачає, що необхідно враховувати час доби (вранці слід проводити одні ігри, увечері — інші) і тривалість гри, причому залежно від віку учасників. Одна й та сама гра залежно від вище перелічених умов і ситуації пройде по-різному

У цій таблиці систематизовано основні критерії ефективної гри, які слід урахувати в роботі з аудиторією: дітьми, підлітками, хлопцями і дівчатами, чоловіками і жінками тощо. Урахування цих критеріїв допоможе зробити гру ефективнішою.



## ПРАВИЛА ОРГАНІЗАЦІЇ ГРИ

*Не буває універсальних інструкцій, як не буває універсальних ігор!*

*Не буває двох однакових інструкцій, як не буває двох однакових ігор! ...І двох однакових учителів...*

### Етапи взаємодії

**По-перше**, кожен педагог, граючи зі своїми учнями, повинен завжди продумувати заздалегідь логіку побудови ігор, які він використовує. Зазвичай ігри вибудовуються за принципом «від простого до складного», наприклад, від менш контактних до активніших, рухливих.

Водночас необхідно пам'ятати про важливість діяльності: повільні ігри повинні змінюватися динамічнішими, ігри, що вимагають великого внутрішнього напруження, — менш напруженими.

**По-друге**, важливо створити відповідний настрій на гру, провести так зване налаштування. Кожну групу людей, особливо коли йдеться про дітей, підлітків, можна умовно назвати складним ансамблем або оркестром. Як і оркестр, група вимагає налаштування. Надзвичайно складно відразу узяти і почати грати після слів: *«Давайте пограємо!»*

Навряд чи в цій ситуації учні охоче підуть на контакт, відразу почнуть грати. Залежно від цілей гри налаштування може бути різним, наприклад: емоційним, фізичним, інтелектуальним тощо. Налаштування є дуже важливою складовою будь-якої гри. Крім того, грамотно підібрана і якісно проведена гра дає змогу забезпечити фізичну і психологічну безпеку учасників будь-якої гри.

**По-третє**, педагог повинен мати чималий запас ігор, які можуть йому згодитися в найрізноманітніших ситуаціях, актуальних для групи на даний момент.

Окремо варто сказати про те, що, приступаючи до будь-якої гри, педагог повинен дуже чітко представляти технологію її проведення.

**Першим етапом будь-якої гри є налаштування на неї.** Дуже добре налаштовують на гру різні ігрові прийоми, пов'язані з ритмом.

Наприклад, гра **«Літній дощ»**: ми беремо ліву долоню, розкриваємо її, потім по черзі лясаємо по долоні спочатку одним пальцем, потім іще одним (крапельки збільшуються, починається дощ), потім трьома, чотирма і всією долонею (пішла «злива»).

Після чого, якщо це необхідно, «дощик» може припинитися (дії виконуються навпаки, на зменшення). Таким чином у групі створюється той своєрідний ритм, який дає можливість учасникам відчувати свою причетність до колективу і налаштуватися на єдиний лад. Подібних налаштувань існує дуже багато.

Інший варіант — це так звані **налаштування-«кричалки»**, коли учасники гри голосно промовляють якісь вірші або слова, можливо, теж відбиваючи ритм. Тим самим ми їх налаштовуємо — концентруємо увагу і переносимо акцент на ведучого гри.

Такі налаштування досить прості, не вимагають жодного оформлення і водночас дають педагогові змогу без підручних засобів дуже швидко сконцентрувати увагу учасників групи.

**Другим етапом будь-якої ігрової взаємодії обов'язково мають бути чітко проговорені правила, точна і логічна інструкція.**

Що сказати, аби учасники зрозуміли, яка гра зараз почнеться? Як зробити так, щоб умови гри чітко дотримувалися? Ці та інші питання виникають у педагогів, тренерів постійно. Відповіді на них з'являються, як правило, спонтанно, але в потрібний час. Дуже часто трапляється так, що, витративши вечір перед заняттям на дослівне прописування інструкції, у процесі організації ігрової взаємодії відчуваєш, що вчора були знайдені не ті слова, які хочуть або готові почути учасники сьогодні.

І тоді ризикуєш — утримуючи в голові суть гри, «народжуєш» для неї інструкцію «тут-зараз-для цієї групи-для цього настрою». І стається диво — ти отримуєш дійсно кращий результат. Проте це було б неможливо без виконаної роботи «вчора». **Адже інструкція — це своєрідний «портрет гри».** Чим більше «портретів гри» ми малюємо, тобто придумуємо кілька різних варіантів інструкцій, тим багатшою буде наша особиста «портретна галерея», тим багатшою стане ваш арсенал «інструкцій на всі випадки життя».

*Не буває універсальних інструкцій, як не буває універсальних ігор!*

*Не буває двох однакових інструкцій, як не буває двох однакових ігор! ...І двох однакових учителів...*

**Проте існує кілька універсальних правил складання і подачі інструкцій гри.**



**1. Готуючи інструкцію, необхідно дотримуватись адресності:** кому гра адресована і як можна передбачити в різних ситуаціях різні варіанти її проведення. Кожен з нас повинен обов'язково співвіднести дану гру з конкретними учасниками. Для однієї й тієї самої гри, що проводиться з різновіковими («вікова адреса») і різностатусними («статусна адреса») групами людей (наприклад, дошкільники, старші підлітки, студенти, вчителі, пенсіонери і т. п.), необхідний свій варіант інструкції, більш близький, зрозуміліший саме цій групі.

Як приклад необхідності дотримання цього правила розглянемо гру «Снігова куля». Коли група встає в коло (або сидить у колі), ведучий (перший) називає своє ім'я, другий учасник називає своє ім'я й ім'я першого учасника, третій — своє ім'я та імена першого і другого учасників, потім четвертий називає ім'я першого, другого, третього і т. д., а в кінці — своє. Таким чином, ця «снігова куля» коїться від одного учасника до іншого, поки не претвориться на велику «снігову кулю».

Ця гра допомагає, звичайно ж, запам'ятати імена учасників групи.

Водночас, граючи в «снігову кулю», ми з вами розв'язуємо й інші завдання: це не лише знайомство дітей, підлітків між собою, що є, загалом, функціональним пластом ігрової взаємодії, це ще й заявка на ім'я, яким учасника називатимуть у групі. Так, він може бути, наприклад, Василем, Васею або Васильком тощо. Це діагностичний зріз, не всім видимий і зрозумілий, глибинніший пласт «айсберга ігрової взаємодії» — психологічний і педагогічний, — у процесі якого ми «бачимо» учасників: який рівень їхньої комунікативної культури, чи соромляться вони, чи прагнуть показати себе, бути оригінальними, привернути увагу оточення.

У самій інструкції нам необхідно закласти цей пласт, сказавши, наприклад: «Називайте той варіант свого імені, яким ви б хотіли, аби вас називали». Залежно від вікового складу групи і кількості учасників цю гру можна ускладнювати, придумуючи нові варіанти.

Наприклад, якщо це молодші школярі, то в них має бути «полегшений» варіант, тому що вони навряд чи можуть запам'ятати всі імена, адже в цьому віці пам'ять не дуже об'ємна, крім того, вони, звичайно ж, сидітимуть, хвилюватимуться і чекатимуть своєї черги. У цьому випадку можливий варіант «снігової кульки», коли називаються, скажімо, імена лише останніх трьох учасників. Якщо це підлітки, особливо старші, вони легко можуть грати в цю гру з доповненнями. Наприклад, разом

з ім'ям можна додати свій улюблений жест або звернутися з вітальним жестом до учасників, причому вводиться умова: не повторюватися.

Можна показати свій улюблений колір, улюблену тварину тощо. А можна, окрім свого імені, називати прикметник на першу букву імені, яке характеризує учасника, скажімо, Сергійко — сором'язливий, Єва — єдина, Таня — тендітна і так далі.

Таким чином, у старшому віці «снігова куля» починає набувати особистісного характеру, тут ми трішки розкриваємо і себе, свої інтимні ідеї, тому що прикметник, який «додається» до імені, в тій або іншій мірі виражає потребу в тому, аби нас бачили такими чи іншими.

Здавалося б, проста гра, але адресність полягає ще й в іншому. Наприклад, ми вирішили пограти в «снігову кулю» з молодшими школярами 9—10 років, передбачаючи, що в групі буде не більше 15 осіб. А їх виявилось 30. Як молодшому школяру запам'ятати 30 імен? Здогадується, що це непосильне завдання. Тут же ми розуміємо, що доки дійде черга до останнього учасника, коли він повинен сказати своє ім'я, він давно втратить інтерес до гри, це саме станеться і з першими учасниками. І це не наша провина. Це станеться само собою, просто тому, що у дітей молодшого шкільного віку увага нестійка.

Якщо ви використовуєте гру «снігова куля», то група має бути не дуже велика, в межах 20—25 осіб. Інакше ми зіткнемося з негативними явищами: втратою інтересу, нервовим збудженням і тому подібним. Що ж робити? Проводячи подібну гру в таких умовах, можна, наприклад, розбити учасників на кілька мікрогруп. Тоді ми, скажімо, пограємо в «снігову кулю» з десятьма учасниками, а з одинадцятого учасника «снігова куля» почнеться ніби заново, тобто він не повторюватиме імена перших десяти учасників, а почне знову. Або можна «дістати» зі свого «багажу ігор» іншу гру на знайомство, більш відповідну обставинам.

Можна використовувати деякі педагогічні прийоми, що дають «право на помилку», коли ми, ставши п'ятим учасником, вдаємо, що нам важко запам'ятати імена, і просимо всіх підказати. Відразу знімається психологічне напруження, дитині надається «право на помилку», якої вона найбільше боїться.

Адресність передбачає врахування також кількості хлопчиків (юнаків, чоловіків) і дівчаток (дівчат, жінок) у групі, тому що є ігри, в яких кількість різностатевих учасників має принципове значення. Неефективно і некоректно, якщо дівчата (жінки) зображатимуть осіб чоловічої статі й навпаки.



Усі ці нюанси можна легко передбачити, вибудувавши технологічну карту ігрової взаємодії, в якій потрібно продумати логіку гри від її налаштування, інструкції, адресності до передбачуваного результату. Необхідно враховувати і реалізацію принципу варіативності, оскільки кожна гра має безліч варіантів, продумати інструментарій або обладнання, яке нам може знадобитися (наприклад, іграшка, аркуші паперу, маркери і т. п.).

**2. Продумуючи інструкцію, ми повинні зуміти налаштувати учасників на ігрову діяльність, отже, тут дуже важливо, аби їхній емоційний стан був відповідним.** Отже, вся інструкція має бути емоційно наповнена, оскільки без цього просто неможливо досягнути бажаного результату. Інструкцію слід проговорити учням чітко, динамічно, роблячи акценти на особливо важливих моментах гри.

**3. Ознайомлюючи учасників з інструкцією, необхідно грамотно розставити акценти на змісті гри,** аби їм було зрозуміло, що і як робити, які існують правила, як цих правил дотримуватися, як діяти у складних (суперечливих) ситуаціях.

Звичайно ж, ми розуміємо, що в грі є кілька етапів: початок гри, її основний період і фінал. І ось тут нам необхідно передбачити, аби на самому початку основного періоду гри у нас була можливість іще раз звернутися до інструкції. Адже учасники можуть забути якісь деталі. Ми спеціально ще раз робимо акцент на правилах гри, аби досягти, з одного боку, ще більшої її ефективності, а з іншого, відрегулювати темп ігрової взаємодії, сконцентрувати увагу на тому, що відбувається.

Ближче до третього етапу — власне закінчення гри — ми обов'язково даємо фінальну інструкцію, яка допомагає нам поставити «емоційну крапку», зафіксувати результат.

**У кожній грі обов'язково має бути наявна емоційна крапка.** Ця «крапка» має бути відчутна і зрозуміла учасникам гри. Вона дає кожному учасникові відповідь на питання: «А навіщо ми грали?» своєю закінченістю, чіткістю і конкретністю.

Ось тут для нашої фантазії виникає дуже великий вибір варіантів: ми можемо всім подякувати за участь і поаплодувати один одному, придумати жартівливу кінцівку, роздати всім (або переможцям, якщо це гра-змагання) призи і тому подібне. У будь-якому разі тим самим ми ставимо «крапку» як у логіці, так і в емоційному настрої гри.

**4. Наступним правилом організації ігрової взаємодії, на яке необхідно звернути особливу увагу, ми назвемо продуманість**

**і передбачення того, як розвивається мотивація учасників на гру протягом кожного її етапу.**

Що залучає учасників гри на її першому етапі, як можна створити мотивацію на гру?

**Як ця мотивація підтримується в процесі гри і зберігається до її фіналу?**

**Чи може вона стати стартовою мотивацією для наступної гри? Відповіді на подібні питання дають нам можливість:**

- осмислено організовувати гру;
- вибудовувати логіку гри;
- задати необхідну динаміку розвитку групи;
- коригувати командний та індивідуальний розвиток;
- надавати допомогу учасникам на шляху самопізнання, зняття психологічних бар'єрів;
- допомагати всьому тому, що сприяє особистісному зростанню.

Мотивація закладається нами в налаштуванні й власне в інструкції до ігрової взаємодії, підтримується в процесі за допомогою уточнень і корекції діяльності аж до фіналу, до постановки «емоційної крапки».